Price: $1.00

THE 8-BALL

The Official Newsletter of M.A.C.A.M.

MONTREAL HAS ANOTHER ATARI USERS GROUP

By Mark Stachiew

Montreal Atari computer enthusiasts have formed a users group...again. The group's name is the Montreal Atari Club/Club Atari Montreal (MACAM.)

The group's executive was elected at the first meeting on October 6 at the St. Laurent YMCA. The 33 people present voted for Michel Bouchard as president and Emanual Kalamaras as Vice President. The treasurer is Brian Stachiew and the club secretary is John Cartier.

During the first meeting a preliminary name was chosen: The Reunion of Montreal Atarian People (TRAMP.) By the time the next meeting came around on November 3, MACAM was chosen.

Other club business was attended to during the second meeting. Annual fees were proposed at $20/person and $30/family. The exact arrangement is still to be determined. Meeting times and places were also discussed but as Emanual Kalamaras said, "You can't get a decision that will satisfy everyone."

President Bouchard brought up the subject of the club BBS. "La Place" offered space on their store's BBS but as Bouchard complained that there were too many problems with it and a decision would be made for an official club BBS during the next meeting. As it turned out the executive made a quick decision after the meeting had ended and named Pierre Martel the temporary sysop of the club BBS until a vote could be made during the next meeting. Some members of the club expressed disappointment at the executive's decision without consulting the club membership.

The six volunteers who worked on the club bylaws presented their results at the last meeting. The next meeting will be on January 13th at the YMCA on Stanley street, near the Peel Metro station.

- EDITORIAL -

Welcome to the first edition of the 8-Ball. The name was chosen to reflect Atari's 8-bit computer roots. We hope to put out a monthly edition that will provide you with the sort of things that you want to see covered that the big Atari magazines ignore.

A newsletter is not a one-man operation. It should reflect the spirit of a users group. If many people pitch in and help in some way it will reflect in the newsletter's quality and will inspire people to work for the users group.

The same is true for the users group itself. You can't just pay your dues and sit back to be entertained. You have to participate and put back as much as you get out of it.

As you can see, this issue of the newsletter is rather spartan. With some effort and dedication it can rival even the finest Atari UG newsletters.

-Mark Stachiew

Vol. I No.1

January 1988

Editor: Mark Stachiew
Translators: Pierre Lefebvre
Charles Blaquiere

Prix: $1.00

THE 8-BALL

LE JOURNAL OFFICIEL DE M.A.C.A.M.

MONTREAL A UNE AUTRE GROUPE D'USAGERS ATARI

Mark Stachiew

Les fervents d'Atari de Montreal ont (de nouveau) forme un groupe d'usagers. Le nom du groupe est MACAM (Montreal Atari Club Atari de Montreal.)

Le comite executif du club a ete elu le 6 octobre dernier, lors de la premiere rencontre au YMCA de Ville St-Laurent. Michel Bouchard et Emanual Kalamaras ont ete respectivement elus president et vice-president par les 33 personnes presentes. Le tresorier est Brian Stachiew et le secretaire du club est John Cartier.

TRAMP (The Reunion of Montreal Atarian people) a ete le nom temporaire choisi a cette premiere reunion, mais a la deuxieme rencontre le 3 novembre suivant, MACAM fut finalement retenu.

Ce meme soir, il fut question d'autres preoccupations concernant le fonctionnement du club. On proposa des droits d'inscription de $20.00/personne et $30.00/famille. Aucune decision finale n'a ete prise a cet effet. Le lieu et l'heure de ces rencontres ont egalement etes discutes, mais comme l'a mentionne Emanual Kalamaras "Il est impossible de parvenir a un accord satisfaisant tous et chacun."

Le president Bouchard aborda le sujet du babillard du club. Le magasin La Place offrait un espace sur leur propre base de donnees, mais comme M. Bouchard le fit remarquer, cette solution n'etait pas sans poser plusieurs problemes et une decision a l'egard d'un babillard officiel du club serait prise a la prochaine reunion. En fait, l'executif decida rapidement apres la rencontre de nommer Pierre Martel au titre d'operateur temporaire du babillard du club, jusqu'a ce que soit tenu un vote lors de la prochaine rencontre. N'ayant pas ete consulte a ce propos, certains des membres ont exprime leur DISAPOINTMENT AVEC L'EXECUTIF.

Les six volontaires qui ont travaille sur les reglements du club ont presente leurs resultats a la derniere reunion. La prochaine reunion sera janvier 13ieme a la YMCA sur la rue Stanley.

-ARTICLE DE FOND-

Bienvenue a cette edition princeps de 8-Ball. Ce nom a ete choisi parce qu'il reflete les origines 8 bits de l'ordinateur Atari. Nous esperons pouvoir produire un bulletin mensuel vous offrant divers articles sur des sujets qui vous interessent mais que les magazines consacres a l'Atari ignorent habituellement.

Un periodique n'est pas le fruit du travail d'un seul individu. Il doit refleter l'esprit du groupe d'usagers qu'il dessert. Si plusieurs veulent bien s'y mettre et aider d'une facon quelconque, la qualite du bulletin ira en s'ameliorant, incitant de la sorte les gens a travailler pour le groupe.

Le meme principe s'applique au groupe d'usagers comme tel: il ne suffit pas de payer ses droits d'inscription et de se laisser divertir; vous devez participer et donner autant que vous recevez.

Comme vous pouvez le constater, ce numero est quelque peu spartiate, mais en y investissant efforts et devouement ce periodique pourra rivaliser avec les meilleurs bulletins de groupes d'usagers Atari!

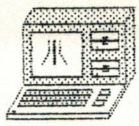
-Mark Stachiew

Vol. I No.1

Janvier 1988

Editeur: Mark Stachiew
Traducteurs: Pierre Lefebvre
Charles Blaquiere

BLAQ's NEWSWIRE



By Charles Blaquiere

Some of you know I've got an expensive addiction: the Compuserve Information Service. For those who have never heard of it, it's a HUGE online network, kinda like Jean Drapeau's idea of a BBS. With 340,000 subscribers, CIS as we call it offers sections ranging from stock market info to sailing to sexuality to computers. The Atari section is where I hang out: if anything's happening in the Atari world, someone's talking about it on CIS! Sure, it gets hard on the wallet but hey, do we love our Ataris or don't we?

But the fact that MY credit card is melting doesn't mean YOU have to sell your spouse/sibling! In this column, I'll report anything noteworthy I found on the system, often months before you read about it in Antic or Analog! So keep your eyes peeled for this space, and without further ado, let's plunge into this month's column...

ATARI BUYS FEDERATED_____

In October, Atari bought Federated, a chain of home entertainment and consumer electronics stores spread across the southwestern USA. This should help Atari, whose 8-bit computers have been dropped from most major chains, have good distribution in that part of the country. (note: the XE game machine did, however, generate very positive response from chain buyers. We're buying time but there's still a bit of hope)

here's still a bit of hope)ing time but qu'

INFOCOM DROPS ATARI (SORT OF)_____

Adventure maker Infocom announced that Atari 8-bit computers would be "suspended" due to disappointing sales. This means that new Infocom products may be available for our machines, but that we'll have to order them directly from the company. Their address is 125 Cambridge Drive, Cambridge MA 02140.

Same thing for ST and Amigas, too: Infocom claims they sell UNDER 100 COPIES of any title for the ST!

Most Infocom disks share the same game program on side 1 of the disk, with data on side 2. From one adventure to the next, only side 2 changes. This data is constant for all computer systems: the program takes care of machine-dependent details. This means that porting a new game over to the Atari 8-bit is simply a matter of sending the data over to an Atari and copying it on a master disk. Luckily for us, this means new unenhanced Infocoms should keep on coming.

There is a dark cloud however: most new games use an improved version of the parser which needs a 128K machine to run. No problem you say, we've got the 130 XE? Ah, but the extended program itself was never written for the Atari! This means we can't enjoy "Trinity", "Bureaucracy", "A Mind Forever Voyaging" or a host of other masterpieces, although 128K Apple and Commodore owners can. Sigh.

NEW ATARI DOS_____

ADOS, the new Atari DOS which will be accompany the XF 551 drive, is coming along nicely. Developed by OSS, the people who wrote DOS 2, this DOS will support just about any drive that you can plug into your Atari. It also offers DOS 2 compatibility and is quite similar to SpartaDOS from a programmer's standpoint. (same function numbers and parameters, etc.) To the user, it offers the best of two worlds. Its basic interface is a command line like SpartaDOS or MS-DOS, but if you only type a command name the DOS will prompt you for everything just like DOS 2 did. Nifty.

This DOS won't run on 800's because it takes 17K when fully loaded. It supports both Happy and US Doubler high-speed transfers, however formatting in US skew would require a separate program.

For those of you who can't wait for ADOS, you can receive SpartaDOS 3.5a directly from ICD. It's compatible with the XF 551 and reads at high speed, although not as fast as a 1050 with US Doubler. The XF is two times as fast as a standard 1050, the 1050 with US doubler is about 3 times as fast. You can recieve SpartaDOS 3.5a by sending your original disk and $10US to ICD. Their address is at the beginning of the manual.

XEP-80_____

The long-awaited 80-column card from Atari has finally arrived in stores in Toronto (no mention of Mtl. stores on CIS). It works well with most everything that uses the E: device, like Atari Basic or MAC/65; it does not work with devices that poke characters directly into normal screen memory, like ACTION! or MAC/65's DDT. A handler on disk redirects all E: and S: output to the XEP-80 via joystick port #1 or 2. Since this communication relies on very touchy timing, the ANTIC chip is turned off so as not to interrupt the 6502; result: no regular picture during screen updates. Forget about graphics programs with separate menu screens!

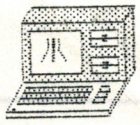
Contrary to rumour, Atari IS workingon AtariWriter 80. They're simply 2months behind on their schedule.

ICD ACTIVITY_____

Of course you know ICD has dropped plans to make an 80-column add-on for their MIO due to poor customer interest. Their MIO, however, is a best-seller! It's been on backorder ever since they started manufacturing them a year ago! One of the rare bugs so far is that Express! won't force a DTR hangup thru the MIO; that'll be fixed in MIO ROMs revision 2. The new ROMs won't come out before SpartaDOS X is finished.

Some random MIO notes: no, the 1 Meg model isn't any less reliable than the 256K. Yes, the printer spooler does work. Yes, you can connect a 2400-Baud modem to the MIO. Express! and Amodem (maybe others) support 2400 Baud; in text capture, a few characters may be lost (in a LONG buffer) but Xmodem works

LE NEWSWIRE DE BLAQ!



Par Charles Blaquiere

Certains d'entre vous savent que j'ai un petit vice qui me coute cher: Compuserve. CIS, comme on l'appelle, c'est une ENORME banque de donnees jumelee a un reseau de communications, un peu comme si Jean Drapeau avait decide d'ouvrir un babillard electronique. CIS offre a ses 340,000 abonnes des sections reliees au marche boursier, a la voile, a la sexualite, aux ordinateurs et j'en passe. Moi, c'est surtout dans la section Atari que je me tiens: si quelque chose se passe dans le monde Atari, on en parle sur CIS! Oh, ca vous vide un porte-monnaie en un clin d'oeil, mais que voulez-vous, j'aime mon Atari et l'amour, ca n'a rien a voir avec la raison.

Si vous etes interesses a savoir tout ce qui se passe, vous n'avez pas a faire comme moi et sacrifier votre carte de credit au grand dieu Compuserve! Vous n'avez qu'a lire ma chronique. A chaque numero je vous parlerai de ce que j'ai pu trouver d'interessant sur le systeme, vous apportant ainsi des nouvelles fraiches plusieurs mois avant qu'elles n'apparaissent dans Antic ou Analog! Sur ce, je vous laisse devorer ma chronique du mois.

ATARI ACHETE FEDERATED

En Octobre, Atari a achete la chaine de magasins Federated, detaillants de produits electroniques et de divertissement pour la maison. Atari pourra donc beneficier d'un reseau de distibution dans le sud-ouest des Etats-Unis, et heureusement car la plupart des grandes chaines telles Sears ont arrete de vendre les produits Atari 8-bits. (note: le systeme de jeu XE, par contre, a recu un accueil chaleureux de la part des acheteurs de ces memes chaines. Au point ou on en est rendus le 'XE Game Machine' est la seule chance de revitaliser le marche des 8-bits.)

INFOCOM ABANDONNE (PRESQUE) ATARI

La compagnie d'aventures Infocom a annonce que les ordinateurs 8-bits d'Atari seraient "suspendus" du systeme de distribution en raison de ventes mediocres. Ceci veut dire que les nouveaux produits qu'Infocom sortira seront disponibles pour nos machines, mais que nous devrons les commander directement de la compagnie. Leur adresse est 125 Cambridge Drive, Cambridge MA 02140.

C'est la meme chose pour les Amiga et les ST en passant: Infocom affirme vendre MOINS DE 100 COPIES de chacun de leurs jeux pour le ST!

La plupart des jeux Infocom utilisent le meme programme de jeu sur le cote 1 de la disquette, les donnees (le "jeu" lui-meme) etant sur le cote 2. D'une aventure a l'autre, seul le cote 2 est different. De plus, le format des donnees est le meme pour tous les ordinateurs: c'est le programme du cote 1 qui execute les instructions specifiques a chaque machine. Ainsi, adapter un nouveau jeu a un Atari 8-bits ne necessite qu'un effort minime: celui de transmettre les donnees a un Atari qui les enregistrera sur une disquette de format Atari. Heureusement, cette simplicite est la raison qui fait que les nouveaux jeux Infocom seront encore disponibles pour notre machine.

Il y a malheureusement une ombre au tableau: la plupart des nouveaux Infocoms utilisent une version amelioree du programme de jeu qui necessite une machine de 128K. Vous vous dites probablement, "pas de probleme, j'ai un 130 XE" ou "j'ai un XL avec expansion de 256K". Malheureusement, le programme de jeu 128K n'a jamais ete ecrit pour l'Atari! Ainsi des titres passionnants comme "Trinity", "Bureaucracy", "A Mind Forever Voyaging" et bien d'autres nous sont inaccessibles, bien que les proprietaires d'Apples et de Commodores puissent en profiter. Grrr!

NOUVEAU DOS ATARI

ADOS, le nouveau DOS officiel d'Atari qui accompagnera le lecteur de disquettes XF 551, avance a un rythme satisfaisant. Ecrit par OSS, la compagnie qui nous a donne le DOS 2, ce DOS supportera a peu pres n'importe quel lecteur qui peut etre branche sur un Atari. Il lit/ecrit les disquettes DOS 2 et est tres similaire a SpartaDOS sur le plan programmation (XIOs etc.)

A l'usager, il offre le meilleur de deux mondes. Son interface normal est une ligne de commande comme celle de SpartaDOS ou MS-DOS, mais si vous tapez seulement le nom d'une commande ADOS vous demandera clairement chaque parametre, comme DOS 2 faisait. Gentil, non?

Necessitant un maximum de 17K, ADOS ne tournera evidemment pas sur un 800. Il permet la vitesse acceleree sur les Happy et les US Doublers, mais le formatage en mode US sera fourni par un programme externe.

Pour ce qui est du lecteur de disquettes lui-meme, si vous voulez en profiter sans attendre apres ADOS vous pouvez recevoir directement de ICD, la version 3.5a du SpartaDOS. Celle-ci est compatible avec le XF 551 et lit en haute vitesse; cependant le XF ne communique pas aussi rapidement qu'un 1050 avec US Doubler. Le XF est deux fois plus rapide qu'un 1050 standard, le 1050 avec US Doubler presque trois fois. Vous pouvez passer a SpartaDOS 3.5a en envoyant votre disquette originale et $10 US a ICD; l'adresse est au debut du manuel.

XEP-80

La carte 80 colonnes d'Atari est finalement arrivee au Canada! Elle s'entend bien avec tout ce qui utilise E:, comme le Basic Atari et MAC/65; mais elle ne fonctionne pas avec les programmes qui POKEnt les caracteres directement dans la memoire-ecran, comme ACTION! ou le DDT de MAC/65. Un 'handler' sur disquette detourne tous les appels a E: et S: vers le XEP-80 a travers une prise de joystick. (Vous choisissez la prise 1 ou la prise 2) Cette communication a besoin d'un rythme

fine.

SpartaDOS X, the spectacular 32K jack-in-a-box cartridge, should begin beta testing by Dec. 15th. Once bugs are ironed out, the manual will have to be written. ICD estimates the release date to be Feb. 1988 at the soonest, but don't give up: they're putting a lot of money and energy in the project and promise it'll be something worth waiting for! It sure will be fun comparing ADOS and SpartaDOS which will both come out at the same time. (My bet is on Sparta X)

And of course for all present SpartaDOS owners, there IS something you can ask Santa for right now: the Sparta Tools disk! Yes, all those functions you missed in SpartaDOS are found on this package. Repairing files, editing disks, new commands, integral macro keys and much much more, all for a very reasonable $29.95. See the review elsewhere in this issue of the MACAM newsletter for a mouth-watering tour of this disk!

THE MOUSE THAT ROARED_____

Atari Explorer magazine has received for evaluation a copy of a new 8-bit product called MacroBasic Commander. The makers of the product included in the package the following warning:

> The files on the DAYSTAR MACROBASIC COMMANDER are not transferable. They cannot be copied. Any attempt to copy a file from this disk, using DOS/DUP.SYS or any copy utility or hardware copy function, will trigger a self-destruct instruction that will erase, cross-track, initialize, or reformat the disk even if a write-protect tab or other precautions are in place. Any attempt to duplicate the disk, using DUP.SYS or any disk duplication utility (including any sector copier, transfer utility, or hardware-installed duplicator) will have the same damaging result.
>
> Any attempt to open a file from BASIC or any computer language for any reason will have the same effect. Do not LOCK, UNLOCK, RENAME, DELETE, or LOAD any file. Do not attempt to RUN any file from BASIC.
>
> Improper use of the product as described above leaves a distinctive tracing on the disk which describes the nature of the improper attempted access of files or misuse of the disk. Such misuse makes the disk unuseble [sic] and voids all warantees [sic]. It may also cause damage to microchips within the disk drive or computer.
>
> DAYSTAR SYSTEMS SOFTWARE accepts no responsibility for damage done to, or the destruction of, in whole or in part, the MACROBASIC COMMANDER disk, any disk, disk drive, computer, printer, printer interface, interface, or any other equipment or material whatsoever, resulting from the use or improper use or misuse or abuse or attempted copying or duplication or access of this product.

By now half of you should be rolling with laughter, because you all know there is NO WAY any program can detect an improper disk read, let alone blow up your computer. This message caused quite a number of heated reactions on Compuserve; some people even volunteered their own disk drives to try and copy the program! All with tongue firmly in cheek of course. Two weeks later, the guy from Atari Explorer received a new letter saying that the self-destruct code did exist, but only on copies given to testers in order to prevent copying a still-buggy product, and that the final disk would not have the "FALFAX III" system on it.

Yeah, sure.

In effect the guy is saying "it may sound impossible, but it _does_ exist. Except nobody will see it." If that's the case, I have a 16-million color GR.8 picture on my screen right now. You can't see it. But it _does_ exist. Trust me. <smirk>

ATARI AND THE LAW_____

A U.S. distric court has denied Nintendo's request to halt Atari's television commercials comparing its XE video game system to Nintendo's entertainment system. Nintendo contested the ads as false and misleading. Atari has declared it was sold out of the XE system until the endof 1987.

In other news, U.S. federal authorities have seized 20,000 illegal bootleg copies of Atari's 2600 VCS game system. The copies, mostly made in Taiwan, are believed to be the first to have been smuggled into the United States.

EXPRESS!_____

Most of us are using Express! now to communicate, and are on our hands and knees thanking Keith Ledbetter for coming up with this powerful program. Well, have you ever thought of letting him know how much you like Express!, or even making a small donation to show your gratitude?

Think about it. Big companies are asking exagerated amounts for inferior programs, and along comes this guy who singlehandedly gives us a useful tool, FREE! Now don't you think that's a little unfair? You should seriously evaluate how much this program is worth to you... think of all the nagging limitations you experienced before Express!... and send whatever amount you judge reasonable to Keith! It's like a deal at Au Bon Marche. You name your price. Here's Keith's address:

NEWSWIRE CONT.

tres precis, c'est pourquoi le nouveau handler ferme ANTIC afin d'eliminer les interruptions video. Resultat: l'ecran normal est eteint a chaque fois qu'on affiche du texte 80 colonnes. Si vous vouliez faire un jeu avec texte 80 colonnes et graphiques sur l'autre ecran, oubliez donc ca.

En passant, oubliez la rumeur voulant que Atariwriter 80 ait ete abandonne. Atari est simplement en retard de 2 mois sur leur horaire.

NOUVELLES DE ICD_____

Vous savez probablement qu'ICD a decide de na pas produire de carte 80 colonnes pour le MIO, du a un manque d'interet de la part des clients. Par contre, leur MIO est un vrai best-seller! Des sa sortie il y a un an la demande a depasse la capacite de production, causant des delais allant jusqu'a 3 mois si votre marchand n'en a pas en stock. A peu pres aucun bug, sauf qu'Express! ne reussit pas a raccrocher via la commande <H> du menu; ce bobo sera corrige dans la version 2 des ROMs du MIO, disponibles en 1988. Quelques notes rapides sur le MIO: oui, le 1 Meg est aussi fiable que le 256K. Oui, le printer buffer fonctionne comme il faut. Oui, on peut y brancher un modem 2400-Baud; Amodem et Express! sont capables d'aller a cette vitesse. Le seul probleme a 2400: quand le buffer est TRES long, des caracteres peuvent etre perdus parfois (mais seulement en mode texte: en Xmodem il n'y a jamais jamais de probleme.)

SpartaDOS X, le super DOS en cartouche ROM, devrait entrer en phase de test beta d'ici le 15 Decembre. Le manuel devra etre ecrit une fois que les bugs auront ete corriges; ICD estime sortir SDX au plus tot en Fevrier. Mais ne desesperez pas: ils investissent beaucoup d'effort et d'argent dans ce projet et nous promettent que SpartaDOS X sera vraiment spectaculaire! Il sera interessant de le comparer avec ADOS lorsque les deux sortiront au printemps. (Je mise sur SpartaDOS X)

Finalement, pour les proprietaires actuels de SpartaDOS, un petit quelque chose a demander au Pere Noel: la disquette Sparta Tools! Eh oui, toutes les fonctions qui vous manquaient et bien d'autres, sont disponibles dans ce produit. Vous pouvez maintenant reparer des fichiers endommages, editer les disquettes, activer des touches de macro et plus encore! ICD demande $29.95 pour Sparta Tools, un prix tres raisonnable pour toutes les fonctions qu'on y trouve. Lisez l'article sur Sparta Tools ailleurs dans cette edition du journal MACAM. Vous en baverez sur le tapis!

LA SOURIS QUI RUGISSAIT_____

La revue Atari Explorer a recu pour fins d'evaluation, une copie d'un nouveau produit 8-bit, le Macrobasic Commander. Les createurs du produit ont cru bon d'inclure dans l'emballage l'avertissement suivant:

> Les fichiers sur le DAYSTAR MACROBASIC COMMANDER ne sont pas transferables. Ils ne peuvent pas etre copies. Toute tentative de copier un fichier de ce disque, en utilisant DOS/DUP.SYS ou tout autre utilitaire de copie ou dispositif hardware de copie, declenchera une fonction d'auto-destruction qui va effacer, melanger les pistes, initialiser, ou reformater la disquette meme si l'etiquette de protection ou d'autres precautions sont en place. Toute tentative de copier cette disquette, utilisant DUP.SYS ou tout copieur de secteurs, utilitaire de transfert, ou duplicateur hardware, va donner le meme resultat.
>
> Toute tentative d'ouverture d'un fichier a partir de BASIC ou de tout autre langage pour n'importe quelle raison aura le meme effet. Ne pas faire de LOCK, UNLOCK, RENAME, DELETE ou LOAD sur tout fichier. N'essayez pas d'executer (RUN) tout fichier a partir de BASIC.
>
> Un usage interdit du produit tel que decrit ci-dessus laissera une marque reconnaissable sur la disquette decrivant la nature de l'acces interdit aux fichiers ou a la disquette. Un tel usage rend la disquette inuseble [sic] et annule toute garantee [sic]. Il peut aussi endommager les micro-circuits a l'interieur du lecteur de disquettes ou de l'ordinateur.
>
> DAYSTAR SYSTEMS SOFTWARE decline toute responsabilite relativement aux dommages causes a, ou a la destruction, totale ou en partie, de la disquette MACROBASIC COMMANDER, de toute autre disquette, lecteur de disquettes, ordinateur, imprimante, interface d'imprimante, interface, ou tout autre equipement ou materiel quel qu'il soit, resultant de l'usage ou de l'abus ou de l'usage interdit ou d'une tentative de copie ou de duplication ou d'un acces a ce produit.

Presentement la moitie d'entre vous devez etre tordus de rire car vous savez bien qu'AUCUN programme ne peut detecter une lecture sur une disquette, encore moins faire sauter votre Atari. Ce message a cause de nombreuses reactions sur Compuserve; certains ont meme ecrit, sur un ton moqueur, qu'ils etaient prets a sacrifier leur equipement pour essayer de faire une copie du programme et demontrer la supercherie! Deux semaines plus tard, le gars d'Atari Explorer a recu une autre lettre disant que le systeme d'auto-destruction etait present sur les disquettes donnees aux testeurs afin de s'assurer que le produit ne

NEWSWIRE CONT.

Keith Ledbetter
5834 Dafred Drive
Rockford, IL 61107

Well, that's all for this month. I'm confident you found these hot news exciting, and I'll see you next time for more of Blaq's Wire Service!
P.S. think again about doing the right thing and sending Keith some money if you use his Express! program. 'Tis the season to be honest.

INFORMATION FOR CONTRIBUTORS

If you want to submit an article to The 8-Ball all you have to do is upload your text to either the club BBS at 259-7527 or to the Pig & Whistle BBS at 684-0282.

The only special consideration is to only put <returns> in your text at the end of each paragraph.

Ideally, you should upload a bilingual version of your text if not, there are translators that can do it for you.

DEADLINE FOR THE FEBRUARY EDITION IS JANUARY 22nd for one language, JANUARY 29TH if it's bilingual.

We look forward to your submissions.

CLASSIFIED ADS

FOR SALE: ATARI 1025 PRINTER Dot-Matrix. Includes all cables and documentation. $125. Call: David Peterson 481-6848.

MACAM MEMBERS are each entitled to one free classified add per month in the MACAM newsletter: The 8-Ball.

*** ANALOG RUMOURS ***

There are rumours on Compuserve that Analog magazine has ceased publication until the March '88 edition because they were bought by a large L.A. publishing firm. Check out the issue that comes out at the end of February for more details.

SOFTWARE REVIEW :

SpartaDOS TOOLKIT

by Mike Brown

Quite some time ago, I heard whisperings about a super accessory pack for Sparta DOS users planned by ICD. The rumors had it that the upcoming "toolkit" would address SpartaDOS needs such as being able to recover files that had been lost to bad file allocation tables, better handle MIO configurations, and a host of other things that "serious" SpartaDOS users have been without from the start. Well, those bright boys at ICD have finally gotten the SpartaDOS tool kit to market; the SpartaDOS user now has professional quality tools to rival the best in the 8-bit world.

Just a note of explanation, since SpartaDOS has a structure more akin to MS-DOS than Atari DOS 2.x, most utilities for recovery and manipulation that were written for the DOS 2.x type file structure would not completely work or would not work at all. Another consideration is that SpartaDOS supports such exotica as Quad Density (DS/DD) disks and hard disks up to 16mb per logical device, such utilities that have the Atari 180K/720 sector limits built in, were to say the least, lacking.

To give you an idea of what Is included, I'll describe each "module" of the toolkit (after this, called the SDTK) in for you.

The first tool is called RENDIR and makes short work of a touchy task for subdirectory users. It performs renaming of subdirectories without having to delete files, subdirectories and then recreate the subdirectory under the new name. Just give the command the old directory name, and the new directory name. Zap! you're done!

VDEL will be a welcome improvement in the ERASE command built into SpartaDOS. The ERASE command goes out and IMMEDIATELY erases everything that you said to erase. This can be dangerous if you are using a file name such as *.*! VDEL shows the name of each file that meets the requested conditions, one at a time, and asks you for a "Y" or "N" to

serait pas distribue avec plein de bugs, mais que la disquette finale ne comporterait pas le systeme "FALFAX III".

Ouais, ouais.

Ca se resume a dire que "FALFAX III existe vraiment, mais vous ne pouvez pas le voir." Dans ce cas, j'ai devant moi une image GR.8 avec 16 millions de couleurs. Sauf que vous ne pouvez pas la voir. Mais elle existe vraiment.
Oui, oui.

EXPRESS!_____

La plupart d'entre nous qui avons un modem utilisons le programme Express! pour communiquer, et nous brulons regulierement des lampions pour remercier Keith Ledbetter pour faveurs obtenues! Mais avez-vous deja pense a lui transmettre votre gratitude d'une autre maniere?

Keith a distribue Express! sous forme de Shareware; ceci veut dire que vous pouvez faire autant de copies que vous voulez, et distribuer ces copies gratuitement a vos amis. Vous essayez le programme et, s'il ne vous convient pas, tant pis. Mais si vous l'utilisez, vous etes supposes d'envoyer un montant a l'auteur.

Pensez-y. De grosses compagnies chargent des prix exageres pour des programmes souvent decevants, et soudain voici Keith qui nous produit un programme du genre qu'on ne voit pas souvent sur un Atari 8-bit, et le distribue GRATUITEMENT! Vous ne trouvez pas ca un petit peu injuste? Voici mon

Eh bien, c'est tout pour ce mois-ci. Comme vous voyez, on en apprend des choses sur Compuserve...ou dans ma chronique! On se reverra la prochaine fois!
P.S. prenez vraiment un deux minutes pour evaluer ce qu'Express! represente idee: evaluez serieusement combien ce programme vaut a vos yeux... rappelez-vous de toutes les limites qu'avait votre programme precedent... et envoyez le montant a Keith! C'est comme une aubaine au Bon Marche: vous nommez votre prix! Voici l'adresse de Keith:

Keith Ledbetter
5834 Dafred Drive
Rockford, IL 61107

_____

REVUE LOGICIEL: SpartaDOS TOOLKIT

par Mike Brown

Il y a quelques temps, j'ai entendu dire qu'ICD preparait un super ensemble de logiciels destines aux usagers de SpartaDOS. Les rumeurs disaient que ce "Toolkit" permettrait de recuperer des fichiers perdus dans une table d'allocation defectueuse, faciliter la configuration du MIO, et tout plein d'autres choses dont les usagers "serieux" de SpartaDOS avaient du se passer au depart. Eh bien, ces p'tits genies chez ICD ont finalement sorti le SpartaDOS Toolkit sur le marche; l'usager de SpartaDOS a maintenant des outils de qualite professionnelle qui rivalisent avec les meilleurs du monde 8-bits.

Une petite explication: puisque SpartaDOS a une structure qui ressemble plus a MS-DOS qu'a DOS 2.x, la plupart des utilitaires de recuperation et de manipulation ecrits pour la structure de fichiers de type DOS 2.x ne fonctionnent que peu ou pas du tout. De plus, SpartaDOS supporte des configurations exotiques tels les lecteurs quadruple densite (DS/DD) et les disques durs jusqu'a 16 Meg par unite logique; les utilitaires classiques, avec leur limite de 180K/720 secteurs, laissaient vraiment a desirer.

Pour vous donner une idee de ce que contient le Toolkit, je vais decrire chaque "module" un par un.

Le premier utilitaire se nomme RENDIR et facilite la tache a ceux qui se servent de sous-repertoires. Il vous permet de changer le nom directement, en evitant la methode usuelle qui consistait a copier les fichiers hors du repertoire, effacer celui-ci, creer un nouveau repertoire au nom desire et le remplir avec les fichiers originaux. Vous n'avez qu'a specifier l'ancien et le nouveau nom et zap!, c'est fait.

VDEL ameliore la fonction ERASE de SpartaDOS. ERASE detruit immediatement tout ce qu'on lui a demande d'effacer. Imaginez quand vous faites *.* par erreur! VDEL vous affiche le nom de chaque fichier trouve repondant au critere de recherche, et vous demande la permission de l'effacer. A la fin, un message vous dit combien de fichiers ont ete detruits.

WHEREIS est un petit utilitaire, tres precieux pour les proprietaires de disques durs, qui va chercher a travers tous les repertoires et vous afficher la localisation de tous les fichiers correspondant au nom que vous avez tape. Celui-ci peut contenir des caracteres passe-partout (wildcards). WHEREIS va toujours afficher le chemin (path) et nom au complet, et termine en vous donnant le nombre de fichiers trouves.

MIOCFG permet aux proprietaires de MIO d'enregistrer la configuration de leur MIO sur disquette sous n'importe quel nom desire. (Avant, la configuration s'ecrivait toujours sur le disque dur #1) On peut donc inclure une commande de configuration dans le fichier STARTUP.BAT, relire une configuration parmi toutes celles qui avaient ete ecrites, et meme specifier l'option de NE PAS reformater les Ramdisks si ca nous tente. (Utile pour sacrifier temporairement un petit Ramdisk si on veut un Print Spooler plus grand pour une grosse impression: les autres Ramdisks restent intacts -CB)

SORTDIR classe rapidement et fiablement les repertoires et sous-repertoires et les reecrit au disque. Cette version est la seule que j'aie vue qui vous permette de specifier plus d'un parametre de classement. Les tris permis sont par: nom, type (extension), longueur du fichier, date/heure. Vous pouvez aussi le faire trier en ordre inverse. Ce tri est assez rapide par rapport a d'autres programmes du domaine public, mais ne donne pas la possibilite d'arreter le programme avant qu'il ne reecrive le repertoire au disque -- un defaut mineur.

DOSMENU est destine a ceux qui haissent un DOS a ligne de commande tel

delete or not. At the end of the process, a message appears reporting the number of files deleted. Nice!

WHEREIS is a little utility that will search (good for hard disk systems) down through all subdirectories and give a report of any matches found for the name you enter. If you only know part of the file name, wildcards will also work; the full path and file name will be displayed for all matches. The number of matches found will be displayed at the end.

MIOCF6 is a utility that not only allows Floppy disk only system users to back up their MIO configuration (before this utility, you could only save the MIO config to hard disk #1), but also allows multiple backups of the config to be saved in any file that you specify! Of course MIOCF6 also allows you to load back in a config that was saved to disk, and even allows an option to bypass formatting of the internal RAM-DISKS.

SORTDIR allows you to quickly and reliably sort directories and subdirectories and write them back to disk. This utility is the only one I've seen that will allow you to sort by more than one file "parameter". The sorts supported are by: Filename, File Type (extension), File Size, Date/Time. There is also a Reverse sort option that will sort in high-low order if you so desire. This sort is quite fast compared to some PD sorters out there, but does not allow you the option to abort the sort before updating the directory- a minor point.

DOSMENU is included for those types who just can't bear dealing with a "command line" DOS like SpartaDOS. It will display an almost dead ringer of the DOS 2.x menu. The instructions for DOSMENU say: "If you can't figure out how to use this menu, seek some help". It's really that simple! Some new commands, such as "Z- Reboot System" and "V- View file", as well as a full complement of directory commands, are terribly nice for the first time or casual user.

The hot dogs at ICD, not knowing when to leave well enough alone, came up with COMMAND to soup up the SpartaDOS command processor with extra features. First off, it allows reprograming of ctrl-(number key) and ctrl-shift (number key) to any 20-character "macro" string that you desire. They are programmed by just keying "PF (number) <string>" where <string> is what you want put to the screen when the PF key is pressed. When COMMAND loads in, it looks for a file called "COMMAND.BAT" to load in your standard definitions, but any batch file can be used to automate the PF defintion process.

Next, you can change the screen color with COMMAND loaded. Just key BLACK, GREEN, or BLUE to get that color background.

COLD is a new command that gives a coldstart without having to wait for extended memory systems to "drain down", and the content of all internal RAMDISKS is retained.

HELP or ? will give you a brief list of all of the new extended command processor functions and features.

PATH is very similar to the PROMPT command in MS-DOS. You can turn the path display on or off as you desire. Path ON displays not only the Drive that is active as a prompt, but also the current "path" is displayed (if any).

If you turn on IBM (shame, shame) mode, COMMAND will emulate the use of the cursor keys like MS-DOS does. And adds these special keys: Right arrow- Pulls in the next character from the last line keyed from a buffer and place it on the current line. Left Arrow- Back up one space (just like the BACK SPACE key). Ctrl Ins- Places you in "insert mode", keypresses will be processed without affectin the last line buffer's index. Ctrl Del- will advance the last line buffer's index, deleting characters from the buffer, not the current line. Start- Repeats the remaining characters in the last line buffer. If you are in the first position of the input line, pressing START will repeat the entire last line. And more "last line buffer" magik!

CLS tells COMMAND to clear the screen, again, like MS-DOS.

I have saved the best for last, DISKRX is a complete SECTOR editor and RECOVERY TOOL for SpartaDOS! There are so many neat features that it would take another whole article to detail them. Here are just a few of them:

Edit sectors in either HEX or ATASCII, both translations are always displayed, but edit flips back and forth between the two.

The display will tell you a bit about the sector being worked on, if it is part of the BOOT, BITMAP, MAIN DIR, MAIN FAT (File allocation table, or sector map), SUB DIR, SUB FAT, or DATA.

Blank the current sector being worked on Show the formatted directory, optionally you may specify a subdirectory. Such useful information as Full File name and Size, Present entry Status, The first Sector Map of the file, and the sector(s) where the entry is actually written.

File Mode shows you all the sectors belonging to a particular file (path optional) for viewing or edit. File mode will trace the file sector map for a particular file for you.

Override allows you to recover disks where the first sector has been damaged, and the basic status of the disk is not readable or incorrect. Full searching for ocurrances of ATASCII and HEX strings is supported with imbedded wildcards.

Toggle allocation on/off of a sector in the current bitmap.

Write to the current sector or specify another sector to write to.

Read Next Sector in file or next sequential sector, Read Prev. File/Seq. Quick Scan forward/backward.

Again, I have glossed over some of the most interesting parts of DISKRX and every time I sit down with it, I find something new and amazing that it can do. "M" gets you a 2-page menu of commands, and information about the commands.

Overall, this program is well worth the $29.95US that ICD is asking, just for the entertainment value. Not many dealers have it yet, so call their BBS (815-968-2229) and order it direct.

-from Zmag #79

TOOLKIT CONT.

SpartaDOS. Il affiche un menu tres similaire a celui de DOS 2.x. Les instructions du manuel affirment: "Si vous ne pouvez pas utiliser ce menu, vous avez besoin d'aide". C'est vraiment simple! De nouvelles commandes, telles "Z-Reboot System" et "V- View file", ainsi qu'une famille complete de commandes de repertoires, sont vraiment parfaites pour l'usager novice ou infrequent. (Le programme de menu cree une ligne de commande qu'il passe a SpartaDOS devant vos yeux - une facon ingenieuse d'habituer peu a peu l'usager a utiliser directement la commande SpartaDOS -CB)

Ces p'tits rigolos chez ICD ont meme trouve le tour d'ameliorer le programme qui traite la ligne de commande en nous apportant le fichier COMMAND. Tout d'abord, il vous permet de programmer et reprogrammer les touches CTRL-chiffre et SHIFT-CTRL-chiffre en leur assignant n'importe quelle chaine jusqu'a 20 caracteres de long. Il suffit de taper "PF<chiffre> <chaine>", ou <chaine> represente ce que vous voulez envoyer a l'ecran lorsque vous presserez la touche. Lorsque vous appelez COMMAND, le programme va chercher tout de suite un fichier "COMMAND.BAT" a executer, mais vous pouvez utiliser n'importe quel fichier Batch pour definir plusieurs touches d'un coup au besoin.

Ensuite, vous pouvez changer la couleur de l'ecran en tapant BLACK, GREEN ou BLUE. (Utile pour ceux qui utilisent un moniteur monochrome, afin de se debarasser des rayures verticales causees par un fond autre que gris ou noir -CB)

COLD vous permet de faire un Coldstart sans avoir a attendre que des puces de memoire supplementaire (genre 800XL avec 256K) ne se vident, et conserve intact le contenu de tous les Ramdisks.

HELP ou ? va vous donner une breve liste de toutes les nouvelles commandes.

PATH fait un peu comme PROMPT dans MS-DOS; lorsqu'active, il va ajouter le chemin d'acces courant apres le "Dx:" qui apparait au debut de chaque ligne. Vous pouvez le desactiver a volonte.

Si vous activez le mode IBM, COMMAND va emuler les touches de curseur de MS-DOS et ajouter ces touches speciales: <fleche droite> affiche le caractere suivant provenant de la derniere ligne tapee, <fleche gauche> recule comme le restant de la derniere ligne. Si vous le pressez au debut d'une ligne, START va donc repeter au complet la derniere commande. (Evite la crise de nerfs lorsqu'on tape DIR quatorze fois en cherchant un programme qui se trouve "quelque part" sur un des disques empiles sur le bureau! -CB)

CLS demande a COMMAND d'effacer l'ecran, encore ici comme MS-DOS.

Et j'ai garde le meilleur pour la fin: DISKRX est un OUTIL COMPLET D'EDITION ET DE REPARATION pour SpartaDOS. Il y a tellement de choses adorables que ca prendrait un autre article au complet pour les examiner en detail. En voici quelques-unes:

Editez les secteurs en Hex ou en Atascii; on voit toujours les deux a la fois, mais EDIT saute d'une region de l'ecran a l'autre.

L'affichage vous dit si le secteur a l'ecran est de type BOOT, BITMAP, DATA, MAIN DIRECTORY, SUB DIRECTORY, MAIN FAT (File Allocation Table) ou SUB FAT.

Effacez le secteur courant.

Affichez un repertoire ou sous-repertoire, avec passe-partout si desire: vous verrez le nom et la longueur du fichier, le premier secteur DATA, la premiere FAT, et l'etat du fichier.

En mode File, les operations ne touchent que les secteurs appartenant a un fichier specifique.

Override vous permet de faire croire a DISKRX certaines choses importantes lorsque le premier secteur a ete endommage et que la structure de base du disque est illisible ou incorrecte.

Faites une recherche Atascii ou Hex avec des caracteres passe-partout.

Declarez un secteur comme alloue ou disponible.

Ecrivez sur la disquette le secteur en memoire, a sa position originale ou ailleurs.

Lisez le secteur suivant/precedent, ou parcourez rapidement tous les secteurs dans un sens ou dans l'autre, pour un fichier ou toute la disquette.

Marquez plusieurs secteurs et faites-en un fichier unique sur une disquette ET BIEN PLUS!

Encore une fois, je n'ai fait que

plaisir qu'on en retire. Peu de detaillants l'ont a date, alors appelez le BBS d'ICD (815-968-2229) et commandez-le directement.

(Ou faites comme moi: envoyez le montant plus $4 US de frais de manutention et de poste a l'adresse mentionnee dans le manuel de SpartaDOS si ca vous tente pas de taponner 5 minutes sur leur BBS via interurbain -CB)

-Tire de Zmag #79

*** RUMEURS D'ANALOG ***

Il y'a des rumeurs sur Compuserve qui dit que le revue Analog a suspendu publication jusqu'a Mars '88 parce ce qu'ils etait achete par une grande compagnie Californienne.

The 8-Ball Jan. P.S.

HARDWARE REVIEW: SX212 MODEM

By Bob Woolley SLCC
Downloaded from Compuserve

For those of you with no modem, or a SIO connect 8-bit modem, or a 300 baud modem (leave anybody out?), Atari has got a great new product for you - the SX212 1200 baud modem. It has a standard RS-232 interface for those users with an 850, or an ST, or a P:R Connection and an SIO connector for those 8-bitters who lack an RS-232 box. It is Hayes compatible and even has a nice row of LEDs accross the front of the unit to keep you informed of its status (High Speed, Auto Answer, Carrier Detect, Off Hook, Receive Data, Send Data, Terminal Ready, and Modem Ready). The best thing about this guy is that it only costs $99.95 - List Price. A product of increasing integration, it is another level up on the path to single chip, 1200 baud, modems - much like the 300 baud XM301 that preceded it.

I can remember my first RS-232 modem. It was also Hayes compatible, which seems to mean that it has to have 6 million switches set before your computer will talk to it. Not the SX212. Absolutely nothing to set on this guy. Move it from your 8-bit to your 16-bit system...works just fine with no switch juggling. My X-Ray Vision tells me that there are jumpers inside, but it isn't something the average guy is going to fool with. I tried the 212 on my ST with FLASH. Although I am not any kind of TP expert, the modem worked just fine. It seemed to be perfectly happy with XModem downloads and such. Even the operator trying to interrupt my call didn't bring down the modem. Lots of garbage, but carrier stayed up. This is exactly what the computer industry needs, an affordable product that you just pull from the box and run.

When it came to my 8-bit system, I hit a little snag. Since the modem would connect to the SIO port, it has to either emulate an 850 and the Hayes modem, or not emulate the 850 and not work on my 8-bit. Guess which one I got? Works just fine on the P:R Connection as a Hayes (knew that since it worked on the ST) . Didn't work at all as an 850. I tried a Status command to every address on the SIO buss and got no response from the modem. One thing for sure, no matter how it works, the modem requires a handler. Some devices load their own handler and some programs replace them with the handler that the program wants. So, without a handler, I had no chance to make the thing work. If the device didn't even talk to the CPU on the SIO buss, how could the handler talk to the modem? The XM301 modem came with an excellent communications program and plenty of documentation on disk to fully describe the handler necessary for that device. I quickly learned that an SIO cable (not included You can't use the SIO feature without the handler) and a version of EXPRESS will become available from Atari at some future date. I should hope so. Not requiring a P:R Connection or an 850 can save an 8-bit user as much as the cost of the modem itself. This is one of the greatest assets of this device, the ability to run without additional interfaces. Needless to say, this was most discouraging. Maybe a little hacking could help?

There was (is?) a company called Advanced Interface Devices that made a simple RS-232 adapter for the Atari SIO buss. Since the SIO is already a serial buss that can be programmed to operate in almost any mode, they thought they could just write a handler and wire up a cable that would suffice for RS-232 operation. They produced the R-Verter and managed to do exactly what I described - run the SIO as an RS-232 serial interface. With this in mind, and a little more X-Ray Vision, it appeared that Atari was using the same method on the SX212. There is a two chip modem set, a couple of RS-232 receiver/driver chips, an audio amp, an LS logic chip, and some sort of clock generator inside this modem. It would be very unusual for a modem chip set to be able to talk to an Atari SIO buss directly (the XM301 uses a microprocessor to operate as a modem and to talk to the buss). I concluded that Atari used the R-Verter approach. Close inspection of the SIO oins indicate that the -Command line (pin 7) is not even connected in the SX212. No way to do SIO without that pin. No SIO means an RS-232 emulator. The only one that I am aware of is the AID R-Verter.

So, I logged on to CompuServe and looked for an R-Verter handler in DL2. Luckily, I found exactly what I needed in a file called RVHAND.XMO. It is an R-Verter handler that has been re-compiled for use with HOMETERM. Following the RVHAND.DOC file, I created a copy of HOMETERM that would run on the R-Verter. Booted up on my SX212 and got the 850 status screen. Even though the modem is directly connected, the program thinks it is talking through an 850. All the commands that I needed worked just fine on HOMETERM - downloads, disk directories, pauses, everything. Tom Neitzel has passed on the word that the same handler will allow the SX212 to run Amodem 7.4, a program that I am not familiar with, but is very popular. I have not tried to replace the handler in EXPRESS with the R-Verter code. I don't think that task will be as simple as re-compiling the code, since EXPRESS seems to use all available memory. None the less, those 8-bit users who own SIO connect 300 baud modems can upgrade to the SX212 and start tele-computing immediately with Amodem or HOMETERM.

A suggestion is made to place the modem on top of your disk drive and the phone on top of the modem. Some telephones have magnets in them - put it someplace else if you are not sure. Some disk drives generate considerable heat, while the SX212 seems very cool. I put my modem under my drive, leaving the vents on top of the drive clear for good cooling.

The bottom line on this modem is that it is a great value for the money, performs well and can be used on either 8 or 16 bit systems with a minimum of expertise. The 8-bit software is not yet available from Atari, but even that can be fixed for the time being. No modem offers you so much for so little. Don't overlook this bargain!

LE NOUVEAU MODEM D'ATARI: LE SX212 1200bps

Par Bob Woolley SLCC

Vous n'avez pas encore de modem? Vous avez un modem branche via la prise SIO? 300 Baud peut-etre? (j'ai pas oublie personne?) Atari a un nouveau produit fantastique a vous offrir - le modem 1200 Baud SX-212. Il a une prise standard RS-232 et peut donc etre branche a un ST, ou a un 8-bits via un interface comme le 850, le P:R: Connection ou le MIO. Pour ceux qui n'ont pas d'interface, le SX-212 se branche directement a la prise SIO. Il est compatible Hayes et a meme une rangee d'indicateurs LED en avant pour vous informer de ce qui se passe: High Speed, Auto Answer, Carrier Detect, Off Hook, Receive Data, Send Data, Terminal Ready et Modem Ready.

L'aspect le plus interessant de ce modem est son prix: $99.95 US - prix de liste. (le prix reel sera donc plus bas) Il se rapproche du niveau d'integration des modems 1200 Baud a une seule puce, un peu comme le XM-301 dans le monde des 300 Baud.

Je me rappelle de mon premier modem RS-232. Il etait aussi compatible Hayes, ce qui semblait m'obliger a tripoter 6 millions d'interrupteurs avant que mon modem ne daigne adresser la parole a mon ordinateur! Le SX-212 est different. Rien a regler. Transferez-le de votre 8-bits a votre 16-bits: pas besoin de toucher a un interrupteur! Il n'y en a pas, de toute facon. Ma vision a rayons X m'informe que le SX a des 'jumpers' a l'interieur, mais ce n'est pas le genre de chose qu'un usager normal voudrait utiliser. J'ai essaye le SX-212 sur mon ST avec Flash, et tout marchait a la perfection. Les transferts Xmodem fonctionnaient, et meme une operatrice qui essayait d'interrompre ma communication n'a pas reussi a deranger le modem! Il y a eu beaucoup de dechets a l'ecran, mais le 'carrier' a tenu le coup. Ce modem represente exactement ce dont l'industrie de l'informatique a besoin - un produit qu'on peut utiliser des qu'on le sort de sa boite!

Quand je l'ai branche a mon systeme 8-bits, j'ai frappe un noeud. Puisque le SX se branche sur la prise SIO, il devrait emuler un 850, non? Eh bien non. Branche sur le P:R:,le SX fonctionne a merveille en mode Hayes (evidemment, c'est ainsi que je l'utilisais sur le ST); ne fonctionne pas du tout en tant que 850. J'ai envoye des commandes 'status' a toutes les adresses possibles sur le bus SIO et n'ai jamais eu de reponse. Il est donc certain que le SX-212 necessite un handler. Certains peripheriques ancrent en memoire leur propre handler et certains programmes comportent des handlers; sans handler, mon SX etait totalement inutile. Si le bidule ne voulait meme pas converser sur le bus SIO, comment un handler pourrait-il communiquer avec le modem? Le modem XM-301 par exemple comprenait une disquette avec un excellent programme de communications et tout plein de documentation technique sur le disque decrivant au complet le handler utilise avec ce peripherique.

J'ai finalement appris qu'un cable SIO (non-inclus puisque le SX-212 ne veut rien savoir du bus SIO) et une version d'EXPRESS! seront distribues par Atari a un monent donne. J'espere bien: obliger l'usager a acheter un interface RS-232 peut lui couter plus que le prix du modem lui-meme. La possibilite de brancher le SX a un Atari 8-bits etait un aspect tres allechant: evidemment, j'etais decourage. Peut-etre qu'un peu de tripotage pourrait regler le probleme?

Une compagnie nommee Advanced Interface Devices avait fait un adapteur RS-232 simple pour le bus SIO, le R-Verter. Puisque le SIO est un bus serie qui peut etre utilise en a peu pres n'importe quel mode, les gens de A.I.D. s'etaient dit qu'il leur serait facile d'ecrire un handler et creer un cable qui suffirait pour operer en RS-232. Ils ont reussi: leur R-Verter fait simplement ca - convertir le SIO en interface RS-232. Avec cette idee en tete, un peu de vision rayons-X m'a revele qu'Atari utilisait la meme methode sur le SX-212. Le modem contient une puce de modem en 2 parties, quelques puces emettrice/ receptrice RS-232, un ampli audio, une puce logique LS et un oscillateur. La puce de modem ne parle surement pas directement au bus SIO; ce serait tres bizarre. D'ailleurs, le XM-301 utilise un microprocesseur pour assurer les fonctions de modem et parler au bus SIO.

En examinant la prise SIO j'ai vu que la ligne -Command (pin 7) n'etait meme pas branchee au SX-212. Impossible de faire du SIO sans ca. Pas de SIO veut dire une emulation RS-232. Le seul bidule du genre que je connaisse est le R-Verter. J'ai donc cherche un handler R-Verter sur Compuserve, et l'ai trouve dans la section DL2. Le fichier s'appelle RVHAND.XMD. En suivant les instructions du fichier RVHAND.DOC, j'ai cree une copie de HOMETERM qui fonctionnerait avec le SX-212. J'ai execute HOMETERM et l'ecran du 850 est apparu. Meme si le modem est branche directement a la prise SIO, l'Atari croit lui parler a travers un interface 850! (C'est a cause du simili-850 "cache" dans le SX-212 -CB) Toutes les commandes de HOMETERM fonctionnaient a merveille - les transferts de fichiers, l'affichage de repertoires, les pauses en signalant, tout! Tom Neitzel affirme que le meme handler permet d'utiliser le SX-212 avec Amodem 7.4, un programme que je ne connais pas tres bien. Je n'ai pas essaye de remplacer le handler d'EXPRESS! par celui du R-Verter. Je crois que ca pourrait etre complique, puisqu'EXPRESS! utilise toute la memoire disponible.

Enfin, les proprietaires de machines 8-bits peuvent quand meme passer a un modem 1200 Baud et se mettre a communiquer immediatement avec Amodem ou HOMETERM.

Encore un ou deux comentaires. Le manuel affirme que le modem ne peut pas etre utilise sur un 800 XL avec un magnetophone a cassette. La ligne Motor entre dans le modem et est branchee a la masse (Ground) a travers une resistance de 680 Ohm. Ceci semble deranger le 800 XL ou le magnetophone ou quelque chose. Personnellement, je ne vois pas de differences a ce sujet entre le 800 XL

BRAIN SURGERY FOR THE ST

by Mike Brown

This article attempts to let you in on some of the trials and pitfalls associated with "Do it yourself" memory upgrades for the 520ST. This is not a step-by-step "how to do it" article, nor is it a strict product review. Think of it as my opinion on what is viewed by some as an attractive alternative to a new computer.

The memory upgrade kit that I am referring to is made by Diverse Data Products, I would give you the address, but I understand that the company has recently moved. The new phone number is 201-780-2019, if you feel like giving them a call. The reason that I became involved with this "surgery" (although I do not, as yet, own an ST) is because the owner became frustrated trying to install the upgrade herself, and asked for help. This was the second upgrade kit that was put in this computer from the same company. The first kit caused erratic memory failures, and may have damaged the original computer, although we have never been able to trace the true cause of the unexplained failure.

Suffice it to say, that to the individual that is not technically inclined, these memory upgrades are NOT recommended. There is definitely some skill and creativity required to make them fly. Also, as the instructions note in BIG LETTERS, This upgrade does void your Atari warranty from the factory. Diverse does warranty the product for 90 days due to failures in workmanship. I hope you don't have a failure, as the company was not too responsive to our requests for replacement/credit/etc.

What you get for your bux; For the going price of $149.99 (add $20 for the so-called "solderless" version) you get the one-piece memory "daughterboard", a small coil of rosin core solder, and a 4 page (photocopied) instruction manual. It is recommended that (to do a good job) you have the following materials available:

-Medium Phillips Head Screwdriver
-Medium Flat Head Screwdriver
-Needle Nose Pliers
-Low wattage fine point soldering Iron
-Duct tape
-cardboard scraps
-wire cutters
-sheet metal shears or hobby tool
- and last but not least, a cheap IC puller from Radio Shack (or wherever).

For the most part, the instructions cover the disassembly of the computerand the installation of the upgrade board in reasonable detail. I wish that some of the Photographs were a bit clearer, and that the drawings of the underside of the system (mother) board were a bit more detailed. I recommend that you READ and UNDERSTAND all of the instructions before beginning work!

The big problems with this upgrade are as follows:

1) If you want to maintain the metal RF shield over the video shifter chip and related circuitry, you must cut away about a one square inch area in the upper left hand corner of the shield so that the wiring from the video shifter "piggyback" socket can make it back to the daughterboard. I would defintely urge you to cover any raw metal edges with duct tape before re-assembly.

2) I don't know why it is this way, but the legs on the previously mentioned "piggyback" socket are about twice the length that they can be. I about 1/8" off of them with my wire cutters, and got a much better all-around fit.

3) The IC clip that goes over U30 definitely requires that you remove the two capacitors on either side (C41 and C39) in order to get reliable contact. The instructions mention this, but it should be stressed that it is best to de-solder the Capacitors instead of just clipping the wires. Also, even under the best of circumstances, this clip sits rather loose. I bent the connectors "in" a bit and secured the whole assemoly with small strips of duct tape to add reliability.

4) The photographs and instructions seem to assume that you have an ST without the RF modulator attachment. Anyone who attempts this mod to a recent model ST (this one was fairly new) will have to get creative with the wiring routing from the video shifter to the memory board itself.

5) Because of continued problems with the prongs on the bottom of the memory board either putting pressure on the "glue" chip, or shorting, I ended up clipping flush all of the protruding socket and component ends on the bottom lower part of the daughter board. As an added precaution, I taped thin cardboard (any sturdy insulating material would work OK) to the whole bottom side of the memory board with the good 'ol duct tape.

6) Even with all of these precautions, I still could not crank the external case screws down all the way tight without getting unreliable operation. To get around this, I bent the outside RF shield away from the area where the memory board sits, and "bubbled" the shield about where the ribbon cable connects over U30. I also found that the RF modulator moves the memory board out enough that you probably will want to trim the center plastic case attachment "rib" about an inch or so (down to the round part itself) for better clearance. I am not sure if it is necessary, but I felt better after running the trusty duct tape strip from the back edge of the lower half of the ST case and the back edge of the memory board. It seemed to hold things in place a bit better and the memory board "floated" a lot less during re-assembly. For the same reason I put small strips of tape to secure the 3 wires that get soldered to the bottom of the system board on the MMU socket pins. By the way, the instructions fuzzily describe a modification to the wiring that can be made to REV E or nigher system boards (The one I was working with was REV H). I tried it and couldn't get it to work; Save yourself some frustration, ignore the section that describes this option.

SX212 CONT.

et le reste des Ataris; cette remarque devrait donc s'appliquer pour tous les 8-bits.

Le manuel suggere de placer le modem sur votre lecteur de disquettes et le telephone par-dessus. Certains telephones ont des aimants assez puissants - placez-le ailleurs si vous n'etes pas sur. Certains lecteurs chauffent de maniere appreciable, alors que le SX-212 reste frais. J'ai place mon modem sous mon lecteur, laissant ainsi les fentes d'aeration libres.

En conclusion, ce modem est un excellent achat, fonctionne bien et peut etre utilise sur les systemes 8-bits et 16-bits avec un minimum d'expertise. Le logiciel 8-bits n'est pas encore disponible d'Atari, mais on peut s'arranger avec autre chose en attendant. Aucun modem ne vous en offre autant pour si peu. Ne manquez pas cette aubaine!!

NEUROCHIRURGIE ST-IQUE

Par Mike Brown

Cette article tente de lever le voile sur certains trucs et pieges associes aux kits-memoire "Faites-le vous-meme" destines au 520ST. Il ne s'agit donc ni d'une evaluation stricte d'un produit, ni d'une description detaillee des procedures a suivre d'un tel projet. Voyez-y plutot mon opinion sur ce que certains jugent comme etant une attrayante alternative a l'achat d'un nouvel ordinateur.

Le kit-memoire auquel je fais reference est fabrique par Diverse Data Products; je vous donnerais bien l'adresse mais parait-il que la cie vient tout juste de demenager. Le 201-780-2019 est le nouveau numero de telephone ou vous pourrez neanmoins les rejoindre.

C'est par le biais d'une amie que je me suis interesse a ce type de "chirurgie" -je ne possede pas personnellement un ST- ; frustree de ne pouvoir proprement operer elle-meme, elle fit appel a mon aide. Le kit etait en fait le deuxieme de cette cie a etre installe dans son ordinateur (le premier ayant cause des pannes et erreurs de manipulation en memoire, en plus d'avoir peut-etre endommage l'ordinateur lui-meme -bien que nous n'ayons jamais ete en mesure de determiner la veritable cause du mauvais fonctionnement-.

Il convient d'insister aupres de l'individu qui n'est pas techniquement enclin, que ces kits-memoire ne sont PAS recommandes. De la creativite et des habiletes specifiques sont definitivement de rigueur pour mener a bien une installation reussie. De plus, tel que note EN MAJUSCULES dans le livret d'instruction, ce changement annule la garantie d'Atari. Diverse assure le bon fonctionnement de son produit (pieces & main-d'oeuvre) pour une periode 90 jours. Je souhaite que vous n'ayiez aucuns ennuis parce que la cie s'est montree reticente a notre demande de remplacement/credit/etc.

En a-t'on pour son argent? Pour $149.99 (ajoutez $20.00 pour la version soi-disant "sans-soudures") vous obtenez la planche memoire "soeur", une petite bobine de soudure en fil et un manuel d'instruction (4 pages photocopiees) . Pour parvenir a de bons resultats, il est recommande de disposer du materiel suivant:

-tournevis moyen a tete Phillips
-tournevis moyen a tete plate
-pince a sourcils
-fer a souder de bas wattage a fine pointe
-ruban isolant
-bouts de carton
-coupe-fil (denudeur)
-cisaille (ou outils de bricolage)
-et finalement un outil de maintien pour CI
(disponible chez Radio Shack ou n'importe ou ailleurs)

En general, les instructions couvrent de facon raisonnablement circonstanciee le demontage de l'ordinateur et l'installation du kit-memoire. J'aurais toutefois aime que certaines photographies soient plus claires, et que les illustrations du dessous du systeme (planche-mere) fussent un peu plus detaillees. Je recommande de LIRE et bien COMPRENDRE toutes les instructions avant d'entreprendre le travail!

Les grands problemes de ce kit sont les suivants:

1) Si vous desirez laisser en place le volet metallique protecteur au-dessus de la puce video et de ses circuits relatifs, vous devrez y decouper environ 1/4 de pouce (au coin superieur gauche) afin de pouvoir relier les fils de la douille receptrice a la planche-mere. Je vous incite vivement a recouvrir de ruban isolant les bords de metal tranchants avant de re-assembler.

2) Je ne sais trop pourquoi, mais les chevilles de la douille chevauchant la microplaquette susdite, ont le double de la longueur requise. J'ai coupe avec la cisaille 1/8 de pouce de chacunes des branches pour un ajustement nettement plus probant.

-ANNONCES CLASSIFIEES-

A VENDRE: IMPRIMANTE ATARI 1025. Dot-Matrix. Tous les cables et documentations sont inclus. Appelle: David Paterson 481-6848.

MEMBRES DE MACAM sont intituler a une annonce classifie gratuite chaque mois dans le journal de MACAM: The 8-Ball.

So how much more "usable" memory can you expect after getting things squared away? The instructions claim about 740,000 free bytes in ST basic, a memory check accessory I ran showed over 820,000 bytes free (TOS in ROM) and comparisons with VIP Professional, showed a mere 53,000 bytes free before upgrade, and a more usable 600,000+ bytes after upgrade.

As to if this is a good thing for the average person to invest in, I would have to say "no". I think that it is a bit too "messy" for the average person to get running without possibly doing some damage. If you are an adventurer, you might want to consider it, but for the difference in price, the 1040ST looks like a better deal to me.

-From Zmag

SOFTWARE FROM THE PAST

By David A. Paterson

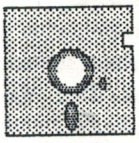
STAR RAIDERS
from Atari
by Doug Neubauer
8k Cartridge

Many call Star Raiders the best game ever writtem for the Atari 8 bit line of computers. The first game designed for the 400/800 is based on the classic 'Star Trek' mainframe game, with damage charts, vicious enemy attacks, and most of all: fun.

The object of Star Raiders is simple: destroy the attacking Zylon fleet. You fly in your spaceship, with a view out the cockpit window. It sounds simple. But you've only got one ship and it isn't invulnerable. Your systems can be damaged or even destroyed, making a hop to the nearest starbase for repairs a necessity. Fly carefully, and you may reach the elusive rank of Star Commander, First Class.

If you find Star Raiders a bit difficult, persevere. It's well worth the effort.

Rating: (8)



BLUE MAX
from Synapse
by Bob Polin
32k disk

I laughed mercilessly as another enemy biplane erupted into flame. Sending my own craft into a dive, I carefully bombed the bridge, rising again to avoid the flak that the batteries hurled at me. I saw another plane come up behind me, and I could see the pilot's grim face as he loosed his .50 cals on me...

There's only one game that makes me rave like that and it's Blue Max. Much like in Zaxxon, you fly your bomber over a detailed landscape, strafing and bombing anything that gets into your way. But rather than give you 3 or 4 planes, you only have one to complete your ultimate mission: to destroy the three bunkers that are deep within the enemy capitol.

As you can tell, I love this game. It provides challenge, and lets you be a WWI flying ace, without millions of controls to learn. It's a surefire crowd pleaser; most of my friends only ever want to play Star Raiders or Blue Max. You can't go wrong with this one!

Rating: (9)

M.U.L.E.
from Electronic Arts
by Ozark Softscape
48k disk

Every once in a while, you come across a program that's hard to classify. Usually you can tell if something's a utility or a game, if it's recreational or educational. MULE (short for Multiple Use Labour Element) falls into a pleasant gap: a recreational program that's also educational.

The idea of the game is simple enough. You (and up to 3 friends) are the colonists on a new planet, where you use MULEs to farm, mine, or collect energy. Then the fun begins. You can buy, sell or trade land or any of the four commodities: Food, Energy, Smithore and Crystite. Using simple laws of Economics you can increase your return. The goal is to end up with the most money; to become the First Founder. But you can't let the other players do too poorly; no one wins if the total colony worth is less than $60 000.

MULE is an addictive, challenging game. With four people, it turns into a wild party, with quibbling, cunning and planning all going into it. You have so much fun, you don't even realize that you're learning.

Rating: (9)

Do you agree? Disagree? Let me know on the club BBS. I'll compile overall ratings for these and any other games you'd like to see. If you'd like to see any of these games, let me know. I'll bring them along to the next meeting.

LOGICIELS D'OUTRE-TOMBE

PAR DAVID A. PATERSON

STAR RAIDERS
Atari
Doug Neubauer
Cartouche 8K

Star Raider est selon plusieurs le meilleur jeu jamais ecrit pour la gamme d'ordinateur 8 bits Atari. Ce premier jeu specifiquement cree pour la serie 400/800 est une transpositon du classique jeu d'arcade Star Trek ou les vicieuses attaques ennemies, les tableaux de bord et le simple bon plaisir s'entremelent judicieusement.

Le but de Star Raiders est simple: detruire l'envahissante flotte Zylon. De votre cockpit, vous manoeuvrez votre astronef; cela semble facile mais vous ne disposez qu'un d'un seul vaisseau. Comme celui-ci n'est pas invulnerable, vos systemes de reperage, d'attaque et de defense peuvent s'endommager ou devenir inutilisables, vous enjoignant de la sorte a faire un saut sans plus tarder a la base interstellaire la plus proche! Pilotez prudemment et peut-etre reussirez-vous a conquerir le titre quasi inaccessible de Commandant Stellaire de Premiere Classe.

Meme si Star Raiders vous parait ardu au premier abord, perseverez sans relache; le jeu en vaut vraiment la chandelle!

Evaluation: (8)

Blue Max
Synapse
Bob Polin
Disquette 32K

Impitoyable, je ris au nez de l'ennemi dont le biplan venait soudainement de prendre feu. Au volant de mon appareil, je piquai du nez pour aller, avec adresse, deposer un amour de bombette sur le pont engendrant la riviere, tout en evitant gracieusement les assauts de la D.C.A. adverse! Je vis alors un autre avion s'approcher derriere moi; je pus distinguer les traits lugubres du visage du pilote lorsque ce dernier dechargea sur moi sa mitraille de 50 mm...

Il n'existe qu'un jeu capable de me soutirer pareilles eloges, et il s'agit bien sur de Blue Max. Tout comme Zaxxon, Blue Max vous transforme en pilote chasseur-bombardier pret a marmiter et bombarder tout ce qui bouge a l'horizon. Mais au lieu d'avoir une flottille d'avions a votre disposition, un appareil unique devra suffir pour completer votre mission ultime: aneantir les trois bunkers au coeur de la capitale ennemie.

Vous vous en doutez bien, j'adore ce jeu. C'est un veritable defi et il fait de vous un as aviateur de la Premiere Guerre mondiale sans devoir apprendre et maitriser une multitude de commandes. A coup sur, il saura plaire a tous; la pluspart de mes amis ne jurent que par Star Raiders ou Blue Max, seuls jeux auxquels ils s'adonnent. Impossible de se tromper avec celui-ci!

Evaluation: (9)

M.U.L.E.
Electronic Arts
Ozark Softscape
Disquette 48K

De temps a autres, emerge un programme ne pouvant facilement se retrouver dans telle ou telle categorie. J'entends par la qu'il est habituellement aise de dire s'il s'agit d'un utilitaire ou d'un jeu, d'un programme a vocation recreative ou educative. M.U.L.E. (sigle anglais signifiant Element de Travail a Usage Multiple) est fort plaisamment assis entre deux chaises: il divertit autant qu'il enseigne.

L'idee de base est assez simple: vous (et jusqu'a 3 de vos amis) allez coloniser une nouvelle planete en vous aidant de MULEs pour cultiver le sol, exploiter les minerais et emmagasiner des reserves d'energie. C'est alors que commence la kermesse heroique! Vous pouvez acheter, vendre ou echanger terres ou n'importe quelles des quatre denrees: Aliment, Energie, Smitherai ("Smithore") et Crystite. En appliquant de simples lois d'economie, vous pourrez augmenter vos recettes, le but etant de terminer avec le plus d'argent possible et devenir ainsi le Prime Fondateur; de laisser les autres joueurs trop s'appauvrir n'est toutefois pas une attitude viable puisque personne ne gagne lorsque la valeur totale de la colonie atteint moins de $60 000.

M.U.L.E. est irresistible, gentiment astreignant. Et quand quatre paroissiens s'y mettent, le tout risque fort de degenerer en un festoiement de casuistiques, fourberies et machiavelismes. En s'amusant de la sorte, on oublie qu'on apprend.

Evaluation: (9)

Qu'en pensez-vous? D'accord? Pas d'accord? Laissez-le moi savoir sur le babillard du club. Je compilerai vos evaluations personnelles de ces jeux, ou de n'importe quels autres qu'il vous plairait de voir commentes ici. Faites-moi signe si de constater de visu l'allure d'un jeu en particulier vous interesse. Je l'apporterai a la prochaine reunion.

C'est tout pour l'instant. Je serai de retour des le prochain numero avec d'autres Classiques du 8 Bits!

NEUROCHIRURGIE CONT.

3) L'agrafe recouvrant l'U30 necessite absolument que vous otiez les deux resistances de chaque cote (C41 et C39) afin d'obtenir un contact sur. Les instructions le mentionne, mais il devrait etre stipuler qu'il est de loin preferable de dessoudre ces resistances que de simplement les couper. De plus, dans le meilleur des cas, cette agrafe demeure branlante; en pliant ses goupilles et en appliquant des bandelettes de ruban isolant, j'ai pu solidifier le montage au complet et assurer ainsi une plus grande fiabilite.

4) Les photographies et illustrations semblent presumer que vous disposez d'un ST sans modulateur RF. Celui qui tentera cette modification sur un recent modele ST devra faire preuve de creativite pour disposer convenablement les fils reliants le circuit video a la planche memoire.

5) En raison du probleme constant que causaient les griffes saillantes sous la planche memoire, j'ai finalement du me resoudre a ebarber (couper les exces de soudures sous les composants) l'endos de la partie inferieure de la planche-soeur. Pour plus de surete, j'ai fixe au dessous de ladite planche un carton mince a l'aide de ruban (tout autre materiel isolant rigide peut aussi convenir.)

6) Malgre toutes ces precautions, j'ai ete incapable de mettre en place et visser a fond le boitier exterieur; pour assurer un fonctionnement stable, il m'a fallu ployer legerement le volet metallique protecteur au niveau de la planche memoire, et le bomber la ou le cable passe au-dessus de l'U30. J'ai egalement note que le modulateur RF delogeait suffisamment la planche memoire de son emplacement prevu, pour qu'il soit preferable de modifier la "nervure" du boitier de plastique central en lui retirant environ un pouce (soit jusqu'a la partie ronde de la piece meme) -le but etant de preserver un degagement acceptable-. Je ne crois pas que ce soit necessaire, mais un peu de ruban isolant a partir du bord arriere de la moitie inferieure du ST, jusqu'a la bordure opposee de la planche

memoire ne risque que de solidifier; en fait, le tout semblait ainsi moins "flotter" lors du re-assemblage. C'est pourquoi j'ai applique des bandelettess de ruban aux 3 fils a souder reliants la planche principale du systeme aux fiches de la prise de la planche-mere (MMU.) On decrit aussi, de maniere plutot confuse, une modification possible de la configuration des fils pour les modeles des REV E et superieures (le mien etait de REV H.) J'ai vainement tente l'experience: il vaut mieux ne pas risquer de frustrations et laisser de cote cette option.

Or donc a quelle quantite supplementaire de memoire peut-on s'attendre a pouvoir utiliser en fin de compte? Selon le fabricant, avec le Basic ST, le chiffre devrait avoisiner les 740,000 multiplets (bytes). Par ailleurs, un appareil de controle m'a devoile plus de 820,000 multiplets libres (TOS en ROM) tandis qu'un test efectue avec VIP Professional, a demontre la disponibilite d'a peine 53,000 multiplets avant la modification, et 600,000 multiplets et plus apres la nouvelle implantation.

Je ne pense pas que ce projet convienne a l'usager moyen; parce que trop exigeant pour celui-ci, entreprendre la mise en place de cet accessoire risque fort de l'ammener a endommager l'ordinateur meme. Si vous etes aventurier l'offre peut etre consideree, mais en tenant compte de la difference de prix, le 1040ST me semble etre une meilleure aubaine.

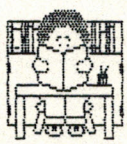
INFORMATION POUR LES CONTRIBUENTS

Si vouz voulez submis un article a le 8-Ball vouz pouvez le uploader a le BBS du club a 259-7527 ou a le Pig & Whistle BBS a 684-0282.

Le seul consideration special et que les <returns> dans votre texte sont a le fin des paragraphes.

Idealement, les articles seront bilingues, si non on a des traducteurs.

DERNIER JOUR POUR L'EDITION FEVRIER ET JANVIER 22 si c'est une langue, JANVIER 29 si c'est bilingue.



MONTREAL BBS LIST

The following is a list
of Montreal's BBS's as of
January 10, 1988
all area code
(514)

Supplied by Party Animal
Pig n' Whistle bbs (c)
514-684-0282

R---Restricted Access
$---Payment required
D---Days Only
F---En francais
*---Odd hours
N---Nights only
T---Temporarily Down
W---Weekdays only
At--Atari Boards
Ap--Apple Boards
Com-Commodore Boards
Co--Coco Boards
I---IBM boards
Cpm-Cp/m boards
Tr--Trs/80

A---300 bps
B---300/1200 bps
C---300/1200/2400 bps

<>--Excellent Boards

Com	Amnet	645-3730-B
Com	Amnet (forwarding)	367-4960-B
I	Arcane bbs	687-9586-C
AtR	<Atari Connection>	620-0743-B
TrN	Banana Rep. of Sat.	861-3480-A
Com	Bloom County	684-4344-A
	Boite Telephonique	677-4933-
	Campus bbs	472-1239-
At	Car Enterprise	327-3881-C
Ap	Castle IIa	276-4047-C
Ap	Castle IIe-c	598-1460-C
AtF	Centre-Micro	474-1964-B
Ap	<Cheers!>	744-8033-B
Com	Chinese Secret	931-1093-A
I*	Chrome bbs	769-8439-A
ComF	Commodore Deluxe I.	352-3281-A
ComF	Commodore Deluxe IV.	270-5999-A
Com	Commodore Express	696-2410-A
FI	Compu-phone	656-4960-
F	Contact	253-0763-B
I	CrazyLand	663-3474-
	Datacom+	353-9347-
I	Digidial	654-1518-
I	Deep Thought	587-5787-C
	Drunk Tank	637-2961-
F	Echange	522-2301-
ApT	<Endless Quest>	683-4175-A
Ap	Enson's On-line	738-1247-
At$	F.A.S.T.E.R.	489-0680-B
At$	F.A.S.T.E.R.#2	489-3489-
	Fly	581-2609-
	Fly (forwarding)	385-5115-
I	Fortuna I	324-5124-B
	Hangout	697-5007-B
Com	Hacker's Heaven	620-3900-A
	HEC	343-7581-
I	Infosoft+	281-0891-C
Com	Info 64/128	351-7142-
I	Info-Exchange	488-1629-C
$	Infopuq	288-3590-B
	Info-tech	589-2491-
IF	InterDatacom	279-1979-B
N	International bbs	252-0319-
At	I.O.C.B	765-8642-C
I	<Juxtaposition>	364-2937-C
N	Keystone Cops	659-6032-
	Language Forum	365-9253-
ComF	Lasalle	364-9692-A
F$	Le Routier	253-0763-B
I$	Le Systeme on-line.	989-1567-C
AtR	MACAM	259-7527-C
Ap	Mac Message System.	484-4399-B
Com	Mad Syndrome	685-5245-B
	Max Headroom	584-3826-
	Microbe	875-5441-
Ap$	<Microdial>	487-2792-C
Co	Microserve 15	351-2130-A
R	MIDIcom	744-7354-
R	Mini-Bank	354-8932-
Ap	Montreal Apple Core.	484-4399-B
	Montreal Connections	352-0233-B
I	Moon Base Alpha	465-5719-
I	Mortar Mountain	738-7870-C
*	Myth Connections	331-1003-
I	New Connections	457-5582-C
I	New Masterdome	336-5826-
I	Ninety-North	631-5468-C
I$	Ninety-North	631-5926-C
Com	Northstar bbs	761-7301-A
AtF	Ordinateur en folie.	525-9515-A
I	Ozzie's Fido	684-4922-
N	Passport	627-2068-
I$	Pcomm	989-9450-B
At	Pig n' Whistle	684-0282-B
Com	Ralfe	664-1363-
AtF	Rambo bbs	328-9093-B
IF	Rocler-enr 1	373-0046-C
IF	Rocler-enr 2	377-3631-B
IF	Rosemere	621-2124-B
	Sassy	737-5623-B
Com	School Zone	761-3159-A
Com	Sexy's	365-4503-A
N	Shaolin Temple	381-1971-
	Sputnik	466-4680-
	Starshooter	465-2961-
IF	Super 88	622-4945-
Ap	Swap Shop	631-9667-A
F	Systeme Reseau-1	471-1222-
F	Systeme Reseau-2	471-1226-
At$	Task Force Atari	366-0795-B
Com	The Asylum	481-3985-A
F	The Band	471-4215-
I	The Genius Place	464-4870-B
I	Thieves' Guild	634-5368-B
Com	Thunderdome	937-4381-B
Com	Thunderdome III	696-2558-
*	Time-Warp bbs	688-9180-
At	Toot	934-1578-B
Co	Touch-Tone	254-2443-A
I	Tower of The Ancient	697-5007-B
	Trends BBS	739-3446-
ComF	TZS	445-9797-
	Ultima	679-1865-B
Com	USS BBS	937-6249-
ComF	Universal Hackers	478-2071-
At	<Walden Commune>	335-6618-A
	Wizard's Kingdom	259-0752-A
Cp/M	Xerox R.P.C.M.	337-1112-B
Cp/M	<Zap Sx-2>	324-9031-B

If you see any numbers that are incorrect, please call the Pig n' Whistle bbs and leave feedback to the sysop. Your co-operation is greatly appreciated!

The 8-Ball Jan. P.S.